Por: João Mateus de Almeida Machado Dias.
Edição: 4.0

Um aprimoramento do Sennichite e do Jishogi

Vamos supor que o meu oponente faça o lance que repete pela quarta vez a mesma posição, com cada jogador com as mesmas peças em mãos.
Se o empate por sennichite for declarativo, o jogador com a vez de jogar, depois do lance da quarta repetição, teria o direito de declarar ou não o empate por sennichite.

Caso ele não quisesse declarar o empate por sennichite, ele faria um movimento, como se estivesse dizendo que quer continuar a partida e não quer declarar o empate por sennichite.

Havia uma antiga regra de repetição usada historicamente pelo codificador de regras Sōko Ōhashi que foi o segundo Meijin de 1635 até sua morte em 1654: o jogador que iniciou a repetição perde o jogo.

No meu sistema o jogador que tem a vez de jogar depois da quarta repetição é quem tem o direito de declarar ou não o empate por sennichite, somente ele.

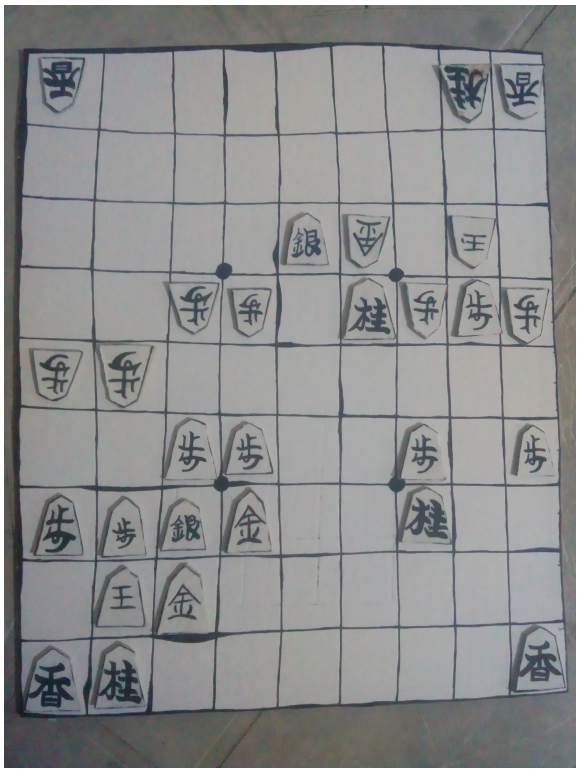
Então a partir desse movimento que o jogador que tem o direito de declarar ou não o empate por sennichite faz, a contagem de repetições é zerada, a contagem começa a partir do lance jogado após a repetição.

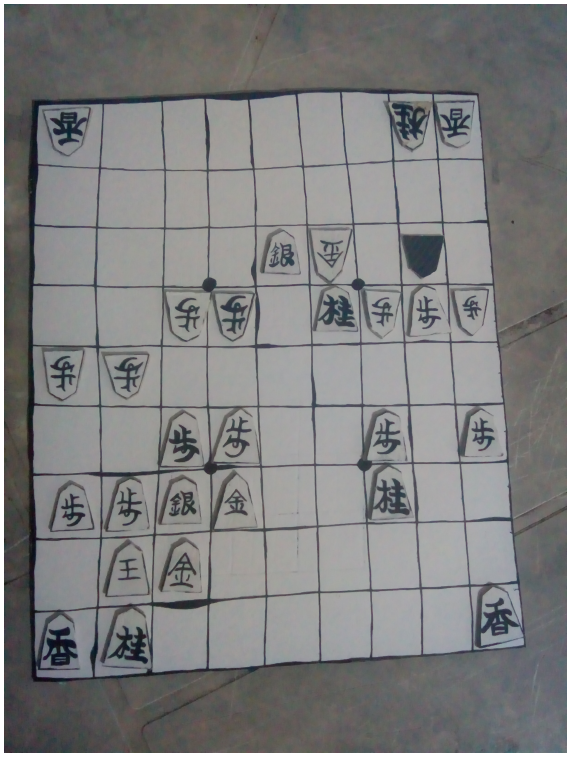
O jogador que não tem o direito vai ter que se contentar em arrumar uma maneira de repetir e conseguir fazer com que o seu oponente faça a quarta repetição, aí sim ele também vai ter o direito, caso ele já quisesse o empate por sennichite antes.

Bom, essa é só uma solução amadora para as repetições no Shogi, das várias que devem existir, deixo aqui minha tentativa de contribuir para o Shogi, se alguém gostar dessa resolução, pode usar nas suas partidas amadoras, quem sabe os jogadores profissionais passem a usar essa resolução para o sennichite.

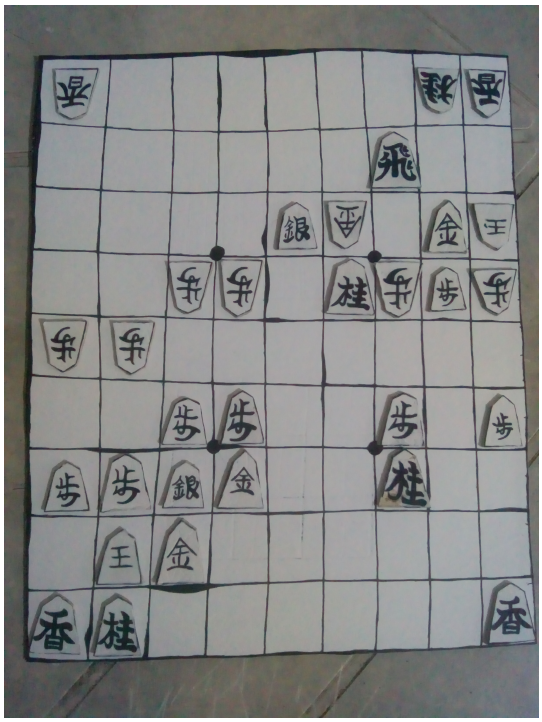
Tem uma regra de resolução para o impasse (Jishogi) que se chama “Try Rule”, que é inspirada no futebol americano (Rugby), se o rei de Sente chegar a 51, ou o de Gote a 59, eles sempre ganham, mesmo que o rei do oponente ainda não tenha entrado no seu campo inimigo, ou seja, não importa se ele está em seu próprio campo, campo do inimigo ou em nenhum dos dois.

Quando o oponente vê que o xeque-mate é inevitável ou a posição é bem desfavorável, ele provavelmente abandona, eu proponho que ao abandonar, o rei faça o que está nas imagens a seguir:





Situação de xeque-mate:



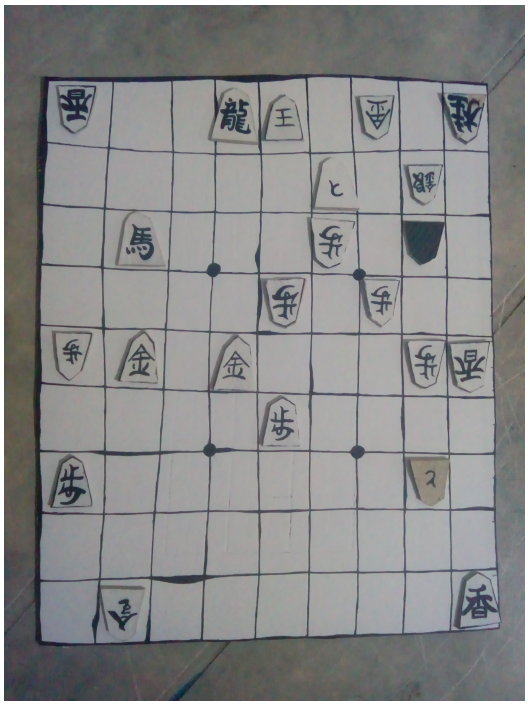
Isso é bom para saber quanto tempo os jogadores demoram para perceberem que estão perdidos e por fim abandonarem, sendo assim, o abandono conta como um movimento, assim como a posição inicial também conta.

No diagrama 1, o jogador (com o General Precioso) percebe que o rei vai levar xeque-mate em mais alguns lances e faz o lance de abandono, no diagrama 2, o jogador (com o General Precioso) já se encontra numa situação de xeque-mate, então ele é obrigado a abandonar, porque isso é uma forma de demonstrar respeito e honra.

Agora, se ele por acaso for um jogador iniciante ou estiver bastante distraído, e fazer algum outro lance enquanto está em xeque-mate em vez de abandonar (que no meu sistema é uma espécie de lance), ou ele sabe que está em xeque-mate e resolve tentar fugir (sendo que todas as casas disponíveis para o rei fugir, já estão dominadas por peças inimigas) ou tentar tomar a peça que está dando mate, você pode no movimento seguinte, capturar o rei do oponente, que ao meu ver é muito justo, as imagens a seguir representam bem isso:

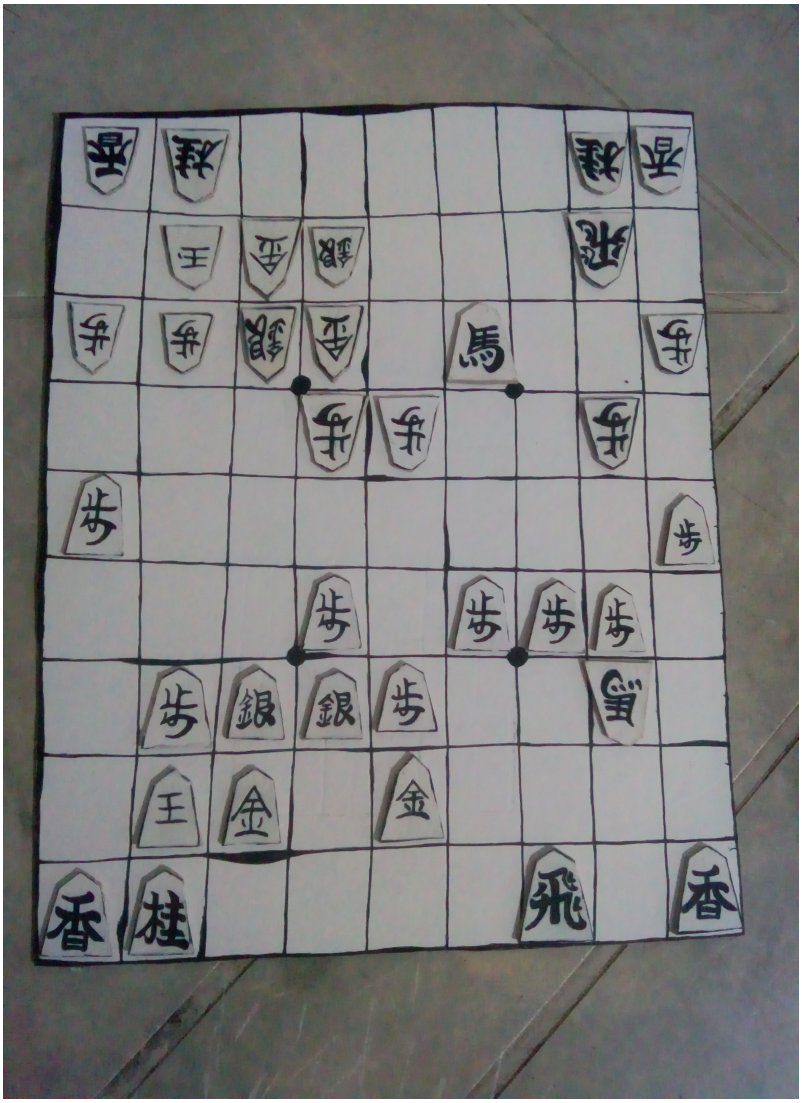
No diagrama 5, o rei captura o ouro que estava protegido pelo peão em vez de abandonar, o diagrama 6 já mostra que o peão capturou o rei, e o rei foi colocado no Koma-dai (lugar onde as peças capturadas são colocadas).

Agora vou mostrar uma situação em que o “Try Rule” (a regra que eu falei sobre a alguns parágrafos atrás) é aplicado.



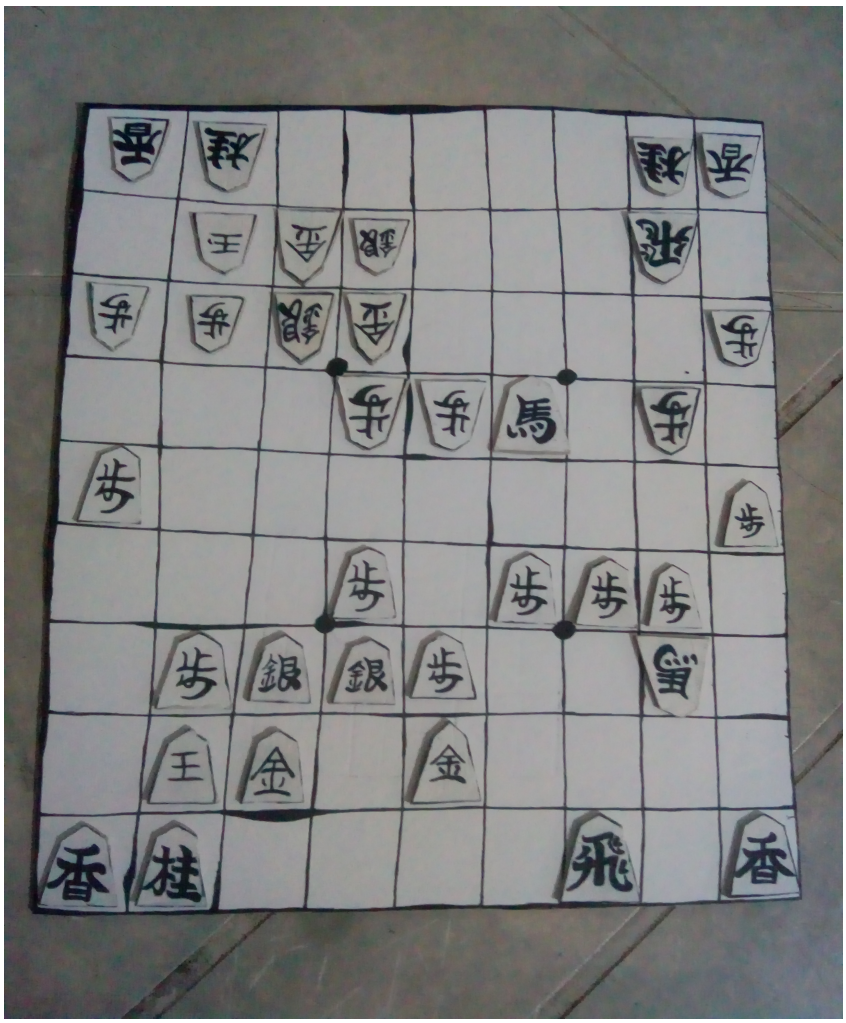
No diagrama 7, o General rei está a um passo de alcançar a casa de 5a (51), no diagrama 8, no seu turno, move-se para a casa de 5a (51) vencendo automaticamente a partida, nesse caso é obrigatório para o oponente, abandonar a partida, como é mostrado no diagrama 9.

Agora vou falar a respeito do Sennichite, o diagrama 10 mostra uma posição que já foi repetida quatro vezes, e o jogador que fez a quarta repetição foi o Gote, que está com o General Precioso.



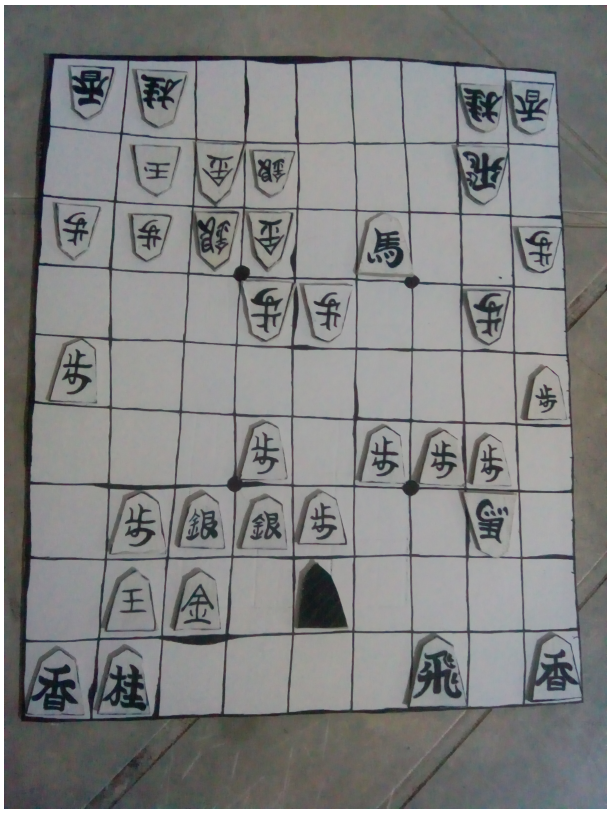
Nessa situação, o oponente do jogador que fez o movimento da quarta repetição tem duas escolhas, 1: ou ele declara o empate por sennichite; 2: ou ele faz um movimento, que ele faria como se quisesse continuar a partida, como se estivesse dizendo que não quer declarar o empate por sennichite.

A segunda escolha é demonstrada no diagrama 11:



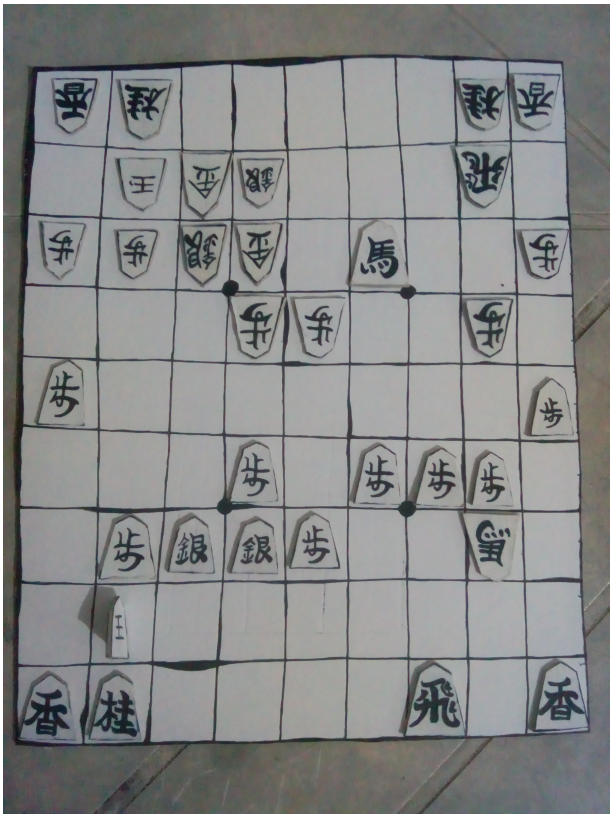
E a partir desse movimento, a contagem de repetições é zerada, e começa a contar a partir do movimento feito depois da quarta repetição, ou seja, a posição do diagrama 11 já conta como “repetição”.

Agora, caso ele faça a primeira escolha, ou seja, ele quer declarar o empate por sennichite, ele vai ter que virar algum ouro, de seu próprio exército, somente, para declarar o empate por sennichite, como mostrado na imagem a seguir:



Agora, caso ele não tenha nenhum ouro no tabuleiro, mais tenha algum ouro nas “mãos”, ele pode fazer o drop desse ouro, virado, em qualquer casa vazia do tabuleiro, como mostrado na imagem a seguir:

Em casos raríssimos, você pode tanto não ter algum ouro no tabuleiro, como pode não ter nenhum ouro em “mãos”, nesse tipo de caso, você vai virar o seu rei, como mostrado nas imagens a seguir:



A ordem é sempre essa, não tem ouro no tabuleiro, usa o(os) ouro(s) que estão em mãos, não tem ouro em “mãos”, faz os movimentos mostrados nos diagramas 16, 17, 18, para declarar o empate por sennichite.

Então é isso, só quero lembrar que tudo isso que eu escrevi, são só ideias, ideias que eu tive , e, quando eu posso eu uso nas minhas partidas, que são amadoras no caso, são só variações que são bem divertidas de se usar ao meu ver, quem tiver disposição a jogar com essas modificações, vai está, mesmo sem saber, ajudando a popularizar essas variações de regras do Shogi, especificamente do Sennichite, Jishogi e como o rei se comporta ao abandonar.

Este E-book provavelmente deve ter alguns erros de digitação, mas, como tudo evolui, este E-book não é uma exceção.

Espero que eu tenha conseguido demonstrar a essência das minhas idéias, que provavelmente já devam existir em algum lugar do mundo, mas, caso não exista, está aí, quem estiver lendo esse E-book, pode usar tanto as minhas modificações de regras quanto as tradicionais, ou até mesmo criar às suas próprias modificações de regras, talvez até a partir das minhas, o que estimula bastante a criatividade.

Com relação aos lances ilegais, por exemplo, mexer o rei em xeque-mate, ele não vai existir nessa variante de regras, com exceção desse, todos os outros movimento ilegais vão estar valendo como derrota.

Espero que você tenha tido uma boa leitura até aqui, agradeço o seu esforço em buscar conhecimento, tenha esse livro como um manual para jogar essa variante de regras que eu proponho, e muito provavelmente outras pessoas ao redor do mundo também tiveram essas mesmas idéias.

Obs: Como o rei tem valor infinito, se ele for capturado, a partida acaba imediatamente, com vitória para aquele que capturou o rei de seu oponente, lembrando que nessa variante de regras (como mover o rei mesmo estando em xeque-mate deixa de ser um lance ilegal) você pode também ter a opção de capturar ou

não o rei do oponente, veja o diagrama 5, o rei em posição de xeque-mate captura o ouro que está protegido pelo peão, aí nesse caso (como está na sua vez de fazer o movimento) você poderia optar por não capturar o rei e fazer outro movimento, como se quisesse seguir a partida, algo bem semelhante ao que eu proponho no Sennichite.

Sendo assim, no caso, o jogo só acabaria se o rei do oponente fosse capturado ou o oponente abandonasse a partida, claro, sem contar as outras formas de perder, como, queda de tempo, movimentação ilegal e etc.

Nesse caso, o Shogi deixa de se tornar um jogo finito, para se tornar um jogo infinito, e meio que vira uma distinção entre seres que tem uma consciência própria né, uma autoconsciência, e os seres que não tem, máquinas no caso, softwares que foram programados só para vencerem, um ser de verdade, que tem personalidade própria, poderia, por seja lá qual for o motivo, escolher continuar uma partida mesmo depois de uma posição repetir quatro vezes (Sennichite), coisa que um computador não faria, o tipo de decisão que um programa não faria.

Sei lá, talvez os jogadores queiram fazer puzzles dentro da mesma partida, ou alguma outra espécie de arte, criar códigos, e por aí vai, o limite é a imaginação, nesse caso, o shogi entra realmente na categoria de arte, além de já ser esporte e ciência.

Edição Final